Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

TABLE DES MATIERES

Configuration necessaire

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum requise détaillée ci-dessous ainsi que sur la boîte. **Il est primordial que cette configuration soit respectée pour que BIONICLE® fonctionne correctement.**

Vérification de ma configuration

L'outil de diagnostic DirectX peut vous fournir des informations concernant la configuration de votre système si vous n'êtes pas sûr de celle-ci.

- Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX, cliquez sur le bouton “Démarrer” et sélectionnez “Exécuter...”. Dans le champ “Ouvrir”, entrez “DXDIAG”, puis cliquez sur “OK”. L'outil de diagnostic DirectX apparaît.
- La configuration de votre système se trouve dans l'onglet “Système” et les informations concernant vos cartes graphiques et son se situent dans les onglets “Affichage” (ou “Afficher”) et “Son”.
- Comparez ces informations avec celles spécifiées dans la rubrique *Recommandations matérielles* ci-dessous. En règle générale, sur un PC conforme à la *Configuration minimum nécessaire*, le jeu fonctionnera avec les paramètres d'options graphiques et sonores les plus basiques. Pour une performance optimale avec des paramètres plus élevés, votre ordinateur doit remplir les conditions spécifiées dans la rubrique *Pour une performance optimale*.

  Remarque : à moins que vous ne soyez un utilisateur confirmé, nous vous recommandons de ne modifier aucune des options de l'outil de diagnostic DirectX.
- **Vous avez besoin d'aide pour démarrer le jeu ? Référez-vous à la rubrique** *Nettoyage du système avant l'installation du jeu*, p. 4.
- **Vous avez des problèmes de pannes et de blocages avec votre jeu ? Consultez la rubrique** *Avant de démarrer le jeu,* p. 6.

Configuration minimale nécessaire

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- Processeur Intel Pentium III 600 MHz ou compatible
- 64 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM/DVD 4x
- Carte vidéo Direct3D de 32 Mo avec pilote compatible DirectX 9
- 900 Mo d'espace libre sur le disque dur
- Carte son compatible DirectX 9
- Clavier, souris

Configuration recommandée

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- Processeur Intel Pentium III d'au moins 1 GHz ou compatible
- 256 Mo de mémoire RAM ou plus
- Lecteur de CD-ROM/DVD 8x ou plus rapide
- Carte vidéo Direct3D d'au moins 64 Mo avec pilote compatible DirectX 9
- 900 Mo d'espace libre sur le disque dur, plus 5 % de la capacité totale du disque dur
- Carte son compatible DirectX 9
- Manette de jeu à deux joysticks analogiques compatible DirectX 9

Composants recommandés

- Carte vidéo accélératrice 3D utilisant les composants NVIDIA GeForce 256, NVIDIA GeForce2, NVIDIA GeForce 2 Go!, NVIDIA GeForce3, NVIDIA GeForce4, ATI Radeon® ou Power VR Kyro II.

Périphériques compatibles

- Souris, claviers et manettes compatibles Microsoft Windows et DirectX 9 (Direct Input). Pour un fonctionnement optimal, il est recommandé d'utiliser une manette de jeu à deux joysticks analogiques.

  Remarque : il est vivement conseillé d'installer les derniers pilotes pour votre manette de jeu afin que cette dernière fonctionne correctement avec le jeu. Vous pouvez télécharger ces pilotes à partir des sites Internet des différents constructeurs de manettes. Liste des sites Internet des constructeurs de manettes de jeu les plus répandus :

Microsoft Sidewinder :	**http://www.microsoft.com/sidewinde**r
Logitech :	**http://www.logitech.com**
Saitek :	**http://www.saitek.com**
Thrustmaster :	**http://www.thrustmaster.com**
Act Labs :	**http://www.act-labs.com**
Gravis :	**http://www.gravis.com**

NETTOYAGE DU SYSTEME AVANT L'INSTALLATION DU JEU

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. Nous vous recommandons donc de prendre l'habitude de nettoyer votre PC régulièrement. Les fonctions ScanDisk, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque sont les outils dont vous aurez besoin pour optimiser le fonctionnement de votre ordinateur. Garder ces habitudes vous assure des problèmes moindres avec les jeux actuels. En outre, un système propre fonctionne beaucoup mieux et les autres applications que vous utilisez sont plus rapides et plus stables.

- La fonction **ScanDisk (Windows 98/ME)/Vérification des erreurs (Windows 2000/XP)** détecte et répare sur votre, ou vos, disque(s) dur(s) les erreurs du disque ainsi que les secteurs endommagés.
- Le **Défragmenteur de disque** permet de s'assurer que les données de votre, ou vos, disque(s) dur(s) sont correctement organisées. Il vous aide à éviter la corruption de données et accélère l'accès à ces dernières par l'unité centrale de votre ordinateur.
- Le **Nettoyage de disque** vous aide à supprimer les fichiers inutiles de votre système. Il libère de l'espace sur le disque dur et permet d'éviter les conflits qui pourraient empêcher le jeu de s'installer correctement.

Veuillez consulter les fichiers d'aide de Windows pour plus de renseignements concernant les fonctions ScanDisk/Vérification des erreurs, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque.

Utilisation de l'Aide Windows

Afin de faire apparaître les fichiers d'aide de Windows, cliquez sur le bouton “Démarrer”, puis sélectionnez “Aide” (Windows 98/ME) ou “Aide et support” (Windows 2000/XP).

Ensuite, cliquez sur l'onglet “Rechercher” (Windows 98/ME) et entrez des mots-clés tels que “ScanDisk” (Windows 98/ME), “Vérification des erreurs” (Windows 2000/XP), “Défragmenteur” et “Nettoyage du disque” afin de trouver les guides vous permettant d'utiliser ces outils.

QU'EST-CE QUE DIRECTX ?

DirectX est un environnement de Windows® 98, 2000, ME et XP qui permet d'accéder à certaines fonctionnalités de votre PC à vitesse élevée et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la nouvelle génération de cartes graphiques et de cartes son. Pour jouer à *BIONICLE*, vous avez besoin de DirectX 9, qui est inclus sur le CD afin que vous l'installiez, si nécessaire.

Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes logiciels de votre carte graphique et de votre carte son doivent être à jour. Ces pilotes peuvent être obtenus sur le site Internet du fabricant de la carte ou en contactant l'assistance technique de l'ordinateur. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 9 pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son dans *BIONICLE*.

Pour en savoir plus à propos de DirectX, vous pouvez consulter le site Internet officiel de DirectX à l'adresse suivante :

http://www.microsoft.com/france/

Comment installer DirectX 9 ?

Si vous souhaitez installer DirectX 9 après l'installation de BIONICLE, insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM puis, dans le menu “Démarrer”, sélectionnez “Exécuter…”. Dans la boîte de dialogue, tapez “D:\DirectX\dxsetup” (si votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM est représenté par une autre lettre que D, veuillez indiquer la l ettre correspondante) et cliquez sur “OK”. Cliquez sur “Réinstaller DirectX” afin de terminer l'installation.

INSTALLATION DU JEU

Pour installer *BIONICLE*, insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM/DVD-ROM et attendez que le menu Autorun apparaisse. Cliquez sur “Installer” puis sur “Suivant”, la fenêtre du numéro de série apparaît. Entrez le numéro de série que vous trouverez dans la boîte blanche au verso du manuel de BIONICLE et suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

- Si le menu Autorun n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône Poste de travail, puis sur le lecteur CD-ROM/DVD-ROM dans lequel le CD du jeu est inséré. Faites un double clic sur le fichier setup.exe pour installer le jeu.

DESINSTALLATION ET REINSTALLATION DU JEU

Si vous rencontrez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation.

1. Pour désinstaller le jeu, cliquez sur le bouton “Démarrer”, sélectionnez “Programmes” (ou “Tous les programmes” pour les utilisateurs de Windows XP) puis choisissez l'endroit où le jeu est listé. Cliquez sur “Désinstaller” pour effacer le jeu.
2. Pour réinstaller le jeu après l'avoir désinstallé, suivez les instructions de la rubrique *Installation du jeu* ci-dessus.

   REMARQUE IMPORTANTE : nous déconseillons vivement de désinstaller ce jeu manuellement, certains fichiers associés au jeu pourraient ne pas être effacés correctement. Il est normal que les fichiers créés (sauvegardes, ralentis et autres) demeurent sur votre disque dur, dans le dossier du jeu, après la désinstallation. Si vous ne voulez pas les garder, il vous suffit de les supprimer comme vous le feriez pour tout autre fichier sur votre ordinateur.

Avant de démarrer le jeu

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour fonctionner correctement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables et beaucoup sont activés automatiquement dès le démarrage. Un certain nombre de programmes appelés "Applications d'arrière-plan" sont exécutés en permanence sur votre système. Dans certains cas, ces derniers peuvent causer des pannes ou des blocages.

Par conséquent, nous vous recommandons de désactiver ces "Applications d'arrière-plan" avant de jouer à *BIONICLE*.

Remarque importante : si vous fermez les applications d'arrière-plan, votre système sera optimisé pour jouer mais ces applications ne seront plus disponibles. Veillez à bien les réactiver en redémarrant votre ordinateur après avoir joué à *BIONICLE*.

Programmes anti-virus ou anti-blocage

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il vous est conseillé de les fermer ou les désactiver avant de lancer *BIONICLE*. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un **clic-droit** sur cette icône et sélectionnez "Fermer", "Désactiver" ou toute autre option de fermeture.

Fermeture des tâches de fond générales

Lorsque les programmes anti-virus ou anti-blocage ont été désactivés, il est conseillé de fermer toutes les applications d'arrière-plan superflues car elles peuvent causer des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement des jeux.

Windows 98/ME

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Fermer le programme" apparaît avec la liste des applications d'arrière-plan exécutées par le système.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez dessus dans la liste, puis sur le bouton "Fin de tâche".

   Remarque : il est important de NE PAS FERMER les applications nommées Explorer et Systray car elles sont nécessaires à l'exécution de Windows. Toutes les autres applications peuvent être fermées.

   La fenêtre "Fermer le programme" se ferme et l'application est arrêtée. Recommencez les étapes précédentes pour fermer toutes les applications d'arrière-plan.

Windows 2000/XP Professionnel

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Cliquez sur "Gestionnaire des tâches" pour ouvrir le "Gestionnaire des tâches de Windows". Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".

   Remarque : selon les paramètres choisis, lorsqu'ils appuient sur **Ctrl** + **Alt** + **Suppr**, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel peuvent ne pas passer par la fenêtre "Sécurité de Windows" et arriver directement dans le "Gestionnaire des tâches de Windows".

Windows XP Edition Familiale

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre “Sécurité de Windows” apparaît.
2. Pour fermer une application d’arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l’onglet “Applications” puis sur le bouton “Fin de tâche”.

   Remarque importante : notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

DEMARRAGE DU JEU

- Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le menu Autorun apparaît. Cliquez sur “Jouer” pour lancer le jeu.

  Remarque : si le menu Autorun n’apparaît pas automatiquement lorsque vous insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM, allez dans **Démarrer>Programmes** (ou **Tous les programmes**)>*BIONICLE*. Cliquez sur “Jouer” pour lancer le jeu.

COMMANDES

Commandes dans les menus

Parcourir les options	Flèches **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**
Sélectionner une option	**Maj** ou **Entrée**
Retour/annuler	**Ctrl** ou **Echap**

- Il est également possible de naviguer dans les menus à l’aide de la souris. Les commandes sont indiquées dans le manuel chaque fois que l’utilisation de la souris est possible.

Commandes dans le jeu

Diriger le Toa	Flèches **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**
Saut	**Maj**
Double saut	Appuyer deux fois sur **Maj**
Tir d’énergie élémentaire	**Ctrl**
Rafale d’énergie élémentaire (quand cela est possible)	Appuyer trois fois sur **Ctrl** (en coordonnant les mouvements du Toa)
Recharger l’indicateur d’énergie élémentaire	Maintenir la touche **:** appuyée (deux points) lorsque le personnage est à l’arrêt
Tir Nuva (Gali et Onua uniquement)	Maintenir la touche **:** appuyée pour recharger complètement l’indicateur d’énergie élémentaire, relâcher et appuyer immédiatement sur **Entrée**
Activer une capacité particulière (lorsque cela est possible)	**Entrée**
Changer de cible	**L**
Verrouiller une cible (lorsque cela est possible)	**, (virgule)** (appuyer à nouveau sur, (virgule) pour annuler)
Activer le bouclier	**:** (appui bref)
Mettre le jeu en pause	**Barre d’espace** ou **Echap**
Modifier l’angle de vue	Flèches du pavé numérique **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**

Remarque : *BIONICLE* peut également se jouer avec toute manette de jeu 100 % compatible DirectX 9 (Direct Input). Pour plus d’informations, voir la rubrique *Périphériques compatibles*, p. 4.

Remarque : pour plus d’informations sur la modification des commandes du clavier ou la configuration d’une manette de jeu compatible, voir la rubrique *Options*, p. 17.

L'ESPRIT DES TENEBRES EST DE RETOUR !

La terreur et la destruction sont venues troubler les paisibles habitants de l'île de Mata Nui : les Matoran. Makuta, l'Esprit des ténèbres, est de retour avec la ferme intention de conquérir l'île et de gouverner ses habitants. Ses pouvoirs maléfiques ont rendu les créatures de l'île agressives et ont réveillé les redoutables Bohrok : des sortes d'insectes capables de tout détruire sur leur passage !

Mais les Matoran n'affrontent pas seuls le terrible Makuta. Des Toa sont dispersés dans chaque région de l'île : ce sont les six héros chargés de protéger Mata Nui. Chaque Toa maîtrise un élément naturel différent, mais tous sont bien déterminés à s'unir pour sauver leur île.

Les Toa ont maintenant pour mission de parcourir Mata Nui et d'utiliser leurs pouvoirs élémentaires pour sauver les créatures de l'île et vaincre les sinistres complices de Makuta. Mais avant d'affronter Makuta dans un combat final, les Toa devront trouver un moyen de décupler leurs pouvoirs : il leur faudra découvrir le secret des Toa Nuva !

DEMARRAGE

Pour aider Mata Nui à vaincre les forces du mal, procède de la manière suivante :

1. Après l'écran des annonces légales, l'écran de sélection de la langue apparaît. Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner une langue et appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour valider.

- Tu peux également te servir de la souris : sélectionne les pierres situées autour de la roue du menu pour choisir une langue et fais un clic-gauche pour valider.

2. Après la vidéo d'introduction, appuie sur la **Barre d'espace** ou fais un clic-gauche avec la souris pour entrer dans le Kini Nui.

Kini Nui

Le Kini Nui est un magnifique temple situé au cœur de Mata Nui où les Toa se réunissent.

Nouvelle partie : commencer tes aventures sur l'île de Mata Nui.

Bonus : accéder au savoir des Turaga (voir la rubrique Bonus, p. 17).



Charger une partie : reprendre une partie sauvegardée (voir la rubrique Sauvegarde et chargement, p. 18).

Options : modifier les paramètres sonores et les commandes des manettes (voir la rubrique Options, p. 17).

- Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner Nouvelle partie et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux également utiliser la souris : déplace le curseur sur l'icône Nouvelle partie et fais un clic-gauche pour valider.

Les six Toa peuvent utiliser le réseau de téléportation du Kini Nui pour se rendre dans leurs régions d'origine, appelées Wahi. Au début de tes aventures, seul Tahu, le Toa du Feu, peut être sélectionné. Mais à mesure que tu progresses dans ta mission pour vaincre Makuta, tu devras jouer avec chaque Toa et explorer toutes les Wahi de Mata Nui.

- Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour faire défiler les Toa et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi te servir de la souris : clique sur les flèches gauche et droite situées de chaque côté des Toa pour les faire défiler vers la gauche ou vers la droite. Fais un clic-gauche sur le Toa de ton choix pour définir dans quelle Wahi tu vas jouer.

- Lorsque tu termines l'exploration d'une Wahi, une autre région est déverrouillée.

  Remarque : tu peux rejouer une Wahi que tu as terminée en la sélectionnant dans le Kini Nui. Cela te permet de récupérer encore plus de Pierres de lumière et de déverrouiller des bonus (voir la rubrique *Bonus*, p. 17).
- Lorsque tu auras sauvegardé ta partie, l'option Reprendre la partie remplacera l'option Nouvelle partie dans le Kini Nui. Pour plus d'informations sur la sauvegarde ou le chargement des parties, voir la rubrique *Sauvegarde et chargement*, p. 18.

  Remarque : pour quitter *BIONICLE*, appuie sur **Echap**, puis sur **Entrée** pour valider.

TAHU TE LANCE DANS L'AVENTURE !



Puissant Toa, je suis Turaga Vakama, chef du village de Ta-Koro situé dans la région de Ta-Wahi. Je connais les légendes et les secrets de Mata Nui. Laisse-moi te guider dans ta mission pour sauver l'île et découvrir le pouvoir des Toa Nuva. La puissance de Makuta ne cesse de s'accroître et il nous reste peu de temps, alors écoute bien mes paroles.

Pour comprendre tous les mystères de l'énergie élémentaire, le pouvoir capable de vaincre Makuta et ses créatures maléfiques, lis la rubrique *Energie élémentaire,* p. 9.

Pour en apprendre davantage sur Mata Nui, tes frères et sœurs Toa et leurs Wahi, consulte la rubrique *L'île de Mata Nui*, p. 13.

Pour tout savoir sur les Toa Nuva, leurs fabuleux pouvoirs et les défis qu'ils devront relever, reporte-toi à la rubrique *Toa Nuva*, p. 13.

Pour mieux connaître les objets que tu vas rencontrer sur Mata Nui, parcours la rubrique *Guide des objets*, p. 16.

Energie élémentaire

L'énergie élémentaire est la force qui se trouve à l'état brut dans chaque élément naturel présent sur Mata Nui. Les Toa ont la capacité d'absorber cette énergie environnante et de l'utiliser, mais Makuta en est tout aussi capable. Ils devront donc ramener l'équilibre sur Mata Nui en utilisant ce pouvoir avec sagesse.

Energie élémentaire obscure : cette énergie a été volée dans l'environnement et elle est utilisée par Makuta, ses complices maléfiques et les Rahi asservis. L'Energie élémentaire obscure est une force dangereuse et puissante.

Energie élémentaire lumineuse : lorsque tu absorbes cette force naturelle venant de tes adversaires, celle-ci se transforme en énergie élémentaire lumineuse, un pouvoir bienfaisant qui te permettra de vaincre les créatures de Makuta, de tirer sur des objets ou des bâtiments et de libérer les Rahi de l'emprise de Makuta.

Utilisation de l'énergie élémentaire

Une fois l'énergie absorbée, tu peux viser des objets ou des créatures et envoyer de l'énergie élémentaire sur eux. Les Rahi asservis et les créatures maléfiques de Makuta peuvent également t'envoyer des tirs puissants d'énergie élémentaire obscure. Utilise ton bouclier pour te protéger et absorber leurs tirs d'énergie. Les tirs absorbés par ton bouclier rechargent ton énergie élémentaire, comme le montre ton indicateur d'énergie élémentaire.



Indicateur de résistance : si tu reçois un tir d'énergie élémentaire obscure, ta résistance diminue.

Indicateur d'énergie : il se vide progressivement lorsque tu utilises de l'énergie élémentaire.

Pour changer de cible, appuie sur ***L***

Appuie sur ***Ctrl*** *pour lancer de l'énergie élémentaire.*

Appuie sur : pour lever ton bouclier et absorber les tirs d'énergie élémentaire qui seront canalisés dans ton indicateur d'énergie.

- Certains Toa sont capables d'effectuer des tirs extrêmement puissants : appuie sur **Ctrl** à trois reprises, tout en coordonnant les mouvements du Toa, pour envoyer une rafale d'énergie. Gali et Onua peuvent effectuer des attaques encore plus puissantes : les impressionnants Tirs Nuva (voir la rubrique *Toa Nuva*, p. 13).
- L'énergie élémentaire a aussi d'autres utilités : les tirs d'énergie permettent d'activer des interrupteurs ou d'ouvrir des boîtes pour en révéler le contenu (voir la rubrique *Guide des objets*, p. 16).

Cibles

Dès qu'ils sont à portée de tir, les créatures et les objets à l'écran sont automatiquement considérés comme des cibles. Tes tirs d'énergie élémentaire seront toujours dirigés vers la cible sélectionnée.

- Pour parcourir toutes les cibles possibles, appuie sur **L**.
- Pour verrouiller la cible actuelle, appuie sur **,** (virgule). Une fois le verrouillage effectué, tu te retrouves face à la cible. Appuie ensuite sur les flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour tourner autour de la cible. Pour annuler le verrouillage de la cible, appuie à nouveau sur **,** (virgule).

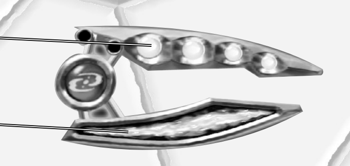
Bouclier

Appuie sur : pour lever ton bouclier. Ce bouclier te permet non seulement de te protéger des tirs d'énergie élémentaire obscure, mais également de l'absorber et de la transformer en énergie élémentaire lumineuse. L'énergie ainsi transformée est stockée dans ton indicateur d'énergie élémentaire.

- Le bouclier ne s'utilise que sur de courtes durées, alors utilise-le de manière judicieuse !

Indicateur d’énergie et de résistance

Ton indicateur d’énergie et de résistance s’affiche à chaque perte ou gain d’énergie élémentaire ou de résistance.



Chaque bloc vert représente un quart de ta résistance totale

Cette barre indique la quantité d’énergie élémentaire actuellement en réserve

Regagner de la résistance

Même les puissants Toa ne sont pas invincibles ! Les attaques d’énergie élémentaire obscure et l’environnement hostile des Wahi peuvent dégrader ta résistance. Ta résistance actuelle apparaît dans l’indicateur d’énergie : chaque bloc vert représente un quart de ta résistance totale. Chaque fois que ton Toa est touché, sa résistance diminue d’un bloc vert.

- Si ta résistance est réduite à néant, tu recommenceras au début de la section où tu as perdu.
- Les créatures que tu as vaincues libèrent parfois une sphère Amana Volo : il s’agit d’une boule d’énergie régénératrice créée avec le reste d’énergie obscure de la créature. Absorbe cette sphère pour augmenter ta résistance.
- Tu peux également regagner de la résistance en récupérant les masques sacrés, appelés Kanohi d’énergie élémentaire (voir la rubrique *Guide des objets*, p. 16).

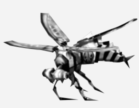
Regagner de l’énergie élémentaire

Chaque fois que tu envoies de l’énergie élémentaire, tu puises dans ce stock d’énergie. Tu peux recharger ton indicateur d’énergie élémentaire de quatre manières :

- Absorbe l’énergie élémentaire environnante en maintenant la touche **!** enfoncée. Pour recharger ton indicateur de cette manière, tu dois être immobile.
- Récupère l’énergie élémentaire envoyée par tes ennemis à l’aide de ton bouclier : l’énergie est absorbée et stockée dans ton indicateur d’énergie élémentaire.
- Récupère des Kanohi d’énergie élémentaire. Ils te permettront de recharger complètement ton indicateur d’énergie et de résistance.
- Récupère des sphères d’énergie élémentaire (dans Po-Wahi uniquement).

Les créatures maléfiques de Makuta

Avant d’affronter Makuta dans un combat final, il te faudra vaincre ses nombreux complices.



Les **Rahi** sont les diverses créatures qui peuplent Mata Nui ; il peut aussi bien s’agir des poissons Ruki aux puissantes mâchoires que des énormes taureaux Kane-Ra. La plupart de ces Rahi sont tombés sous l’emprise de Makuta, qui a infecté leur Kanohi afin de les contrôler. Lorsqu’ils sont asservis, ces Rahi sont agressifs et effrayants.

- Envoie de l’énergie élémentaire sur les Rahi asservis afin de nettoyer leurs Kanohi infectés et de les libérer de l’emprise de Makuta.



Les **Bohrok**, qui ressemblent à des insectes, ont été réveillés par Makuta et dispersés à travers les Wahi. Ils n’ont qu’une chose en tête : tout détruire sur leur passage et libérer enfin les Bahrag, les reines des Bohrok. Les légendes des Turaga parlent d’une intelligence intérieure, le Krana, qui pousserait les Bohrok à agir de la sorte. Les Krana offriraient des pouvoirs surprenants à ceux qui les possèdent.

- Les Toa Nuva devront affronter des ennemis encore plus puissants (voir la rubrique *Toa Nuva*, p. 13).

Sauvetage des Matoran



Les essaims de Bohrok ont fait fuir les habitants des villages de Mata Nui. Au cours de ton exploration des Wahi, tu devras retrouver les Matoran dispersés.

- Les Matoran que tu sauves peuvent emmener les Rahi libérés dans leur Kini pour les transformer en Rahi bienfaisants qui t’aideront dans ta mission.
- Les Matoran sont toujours ravis de voir leur Toa : certains Matoran te suivront pendant un bout de chemin, juste pour s’amuser !
- Chaque fois que tu sauves un Matoran, un compteur s’affiche pour t’indiquer le nombre d’habitants que tu as sauvés dans la Wahi actuelle.

Collecte des Pierres de lumière

On trouve ces pierres précieuses sur l’ensemble de l’île de Mata Nui. Il te faudra récupérer plusieurs Pierres de lumière dans chaque Wahi pour déverrouiller le bonus secret du Kini Nui (voir la rubrique Bonus, p. 17). Tu peux aussi rejouer une Wahi pour essayer de récupérer encore plus de Pierres de lumière et avoir accès à tous les bonus !



Ce compteur s’affiche chaque fois que tu ramasses une Pierre de lumière. Il indique le nombre de Pierres de lumière que tu as récupérées dans cette Wahi.

TOA NUVA

Pour mettre toutes les chances de ton côté et vaincre Makuta, tu dois trouver un moyen de décupler tes pouvoirs : découvre le secret des Toa Nuva !

Les Toa Nuva ont des pouvoirs encore plus développés que ceux des Toa. Voici leurs différents pouvoirs :

- Gali et Onua peuvent effectuer des Tirs Nuva très destructeurs : maintiens la touche / appuyée pour recharger complètement ton indicateur d'énergie, puis relâche et appuie immédiatement sur **Entrée**. Tu ne peux effectuer un Tir Nuva qu'en étant immobile. Les Tirs Nuva sont efficaces contre les complices de Makuta les plus puissants et peuvent également détruire les barrières d'énergie élémentaire obscure.
- Lewa est capable de planer au-dessus des arbres et Gali peut nager à des vitesses impressionnantes et plonger dans les profondeurs du Lac Naho.

Les Toa Nuva devront livrer des combats toujours plus difficiles à mesure que le pouvoir de Makuta s'accroît.



Les **Bohrok-Kal** sont dirigés par la puissante intelligence des Krana-Kal ; ils sont plus forts et plus intelligents que leurs cousins les Bohrok.



La vérité sur les **Rahkshi** est bien cachée, mais certaines rumeurs à leur sujet sont effrayantes. Certains les appellent les "Fils de Makuta", d'autres prétendent qu'ils portent chacun un fragment du corps même de l'Esprit des ténèbres, que ce dernier utilise pour les guider.

Makuta

Makuta, l'Esprit des ténèbres, est le pire ennemi de la magnifique île de Mata Nui. Il désire régner en maître sur l'île en utilisant son influence maléfique pour infecter tous les Rahi de Mata Nui et en contrôlant la force destructrice des Bohrok, des Bohrok-Kal et des Rahkshi. Bien sûr, les Toa ont déjà pénétré dans son antre maléfique par le passé et ont combattu son pouvoir démoniaque... mais c'était bien avant que les Bohrok ne se réveillent ! L'arrivée de ces nouveaux ennemis rend d'autant plus urgente la découverte du secret des Toa Nuva et de leur transformation. Sans cela, il sera impossible de les contrer !

L'ÎLE DE MATA NUI

L'arrivée des Toa

La légende raconte que Mata Nui, l'Esprit suprême, amena autrefois son peuple sur cette île paradisiaque et qu'en retour les Matoran donnèrent son nom à l'île. Les Matoran vécurent en paix sous la protection de Mata Nui jusqu'à ce que Makuta, l'Esprit des ténèbres, vint jeter un sort à son frère Mata Nui, plongeant ce dernier dans un profond sommeil. C'est depuis ce temps que le pouvoir maléfique de Makuta domine l'île en semant destruction et terreur.

Mais tout espoir n'était pas perdu : les prophéties avaient annoncé l'arrivée de six héros, les Toa, qui libéreraient Mata Nui de l'emprise de Makuta. Un beau jour, de mystérieuses boîtes atterrirent sur les rivages de l'île et libérèrent Tahu, Lewa, Kopaka, Gali, Pohatu et Onua, les héros de la prophétie, dotés de pouvoirs élémentaires impressionnants.

Un Toa par Wahi

On trouve un Toa dans chacune des six régions de Mata Nui, appelées Wahi. Les Matoran de chaque Wahi vénèrent leur Toa et lui rendent hommage dans le temple local : le Kini. Au début de tes aventures, tu incarnes Toa Tahu, qui réside dans la région de Ta-Wahi. Puis tu devras incarner tour à tour chacun des Toa et apprendre à maîtriser leurs différents pouvoirs. Lorsque tu auras acquis la transformation des Toa Nuva, tes pouvoirs seront nettement accrus.

Tahu dans la région de Ta-Wahi



Tahu, le Toa du Feu, protège la région volcanique de Ta-Wahi qui est dominée par le Volcan Mangai. Les Ta-Matoran, guidés par Turaga Vakama, sont les habitants de cette région spectaculaire, parsemée de cavernes et de cratères donnant naissance à des coulées de lave en fusion. Bouillant et impulsif, Toa Tahu doit maîtriser son impatience pour naviguer prudemment sur les plateformes flottantes et les rochers périlleux qui jonchent les coulées de lave de Ta-Wahi. Lorsqu'il se transformera en Tahu Nuva, sa réactivité sera mise à rude épreuve pour surfer sur les dangereux courants de lave.

Kopaka dans la région de Ko-Wahi



Ko-Wahi est la région montagneuse de l'île, dominée par le Mont Ihu et ses sommets enneigés. Kopaka vit ici, tout près du village de Ko-Koro, où Turaga Nuja aide les Ko-Matoran à survivre dans ces terres dangereuses, où les avalanches, les crevasses et les tempêtes sont nombreuses. En tant que Toa de la Glace, Kopaka apprécie les paysages glacés de cette région qui correspondent bien à son tempérament calme et réfléchi. C'est en outre l'environnement idéal pour pratiquer son passe-temps favori : le snowboard ! Il dévale les pentes enneigées comme personne.

Commande spéciale :

Accélérer/ralentir : appuie sur les Flèches **HAUT/BAS**.

Gali dans la région de Ga-Wahi



Gali fait preuve d'une sagesse très féminine et d'une agilité hors pair pour garder les ruisseaux et les rivières qui s'écoulent du Lac Naho, ainsi que les rivages alentour. En tant que Toa Nuva de l'Eau, Gali est capable de rester sous l'eau aussi longtemps qu'elle le souhaite et de nager dans les courants les plus puissants. Turaga Nokama et les Ga-Matoran vivent dans les merveilleux paysages de Ga-Wahi au rythme effréné de leur Toa qui file dans les courants et plonge dans les eaux glacées avec une facilité déconcertante. L'agilité incroyable de Gali lui permet aussi de se déplacer avec grâce et rapidité sur la terre, en évitant facilement les rochers saillants.

Commandes spéciales :

Plonger :	fais un double saut et appuie sur **Entrée** quand tu es dans les airs. Plus Gali Nuva saute haut avant le plongeon, plus elle descendra en profondeur.
Nager rapidement :	maintiens la touche **Entrée** appuyée.
Sauter hors de l'eau :	appuie sur **Maj**. Pour effectuer un bond plus important, nage rapidement et appuie sur **Maj**.

Pohatu dans la région de Po-Wahi



Po-Wahi s'étend des versants du Mont Ihu aux déserts et canyons arides du nord de l'île. Cette région est surveillée par Pohatu, le Toa de la Pierre. Grâce à sa force démesurée, Pohatu pourrait aisément lancer des rochers comme de simples petits cailloux ou réduire des énormes blocs de pierre en poussière, mais son bon caractère fait de lui un Toa difficile à mettre en colère. Turaga Onewa et les Matoran de Po-Koro vivent en harmonie au milieu des rochers saillants et des déserts de sable, grâce à la protection sans faille de Pohatu. Leur Toa a promis de les défendre coûte que coûte contre les plans maléfiques de Makuta.

Commande spéciale :

Accélérer/ralentir :	appuie sur les Flèches **HAUT/BAS**.

Onua dans la région d'Onu-Wahi



C'est sous terre, au fond des grottes et des mines d'Onu-Wahi, que vit Onua en compagnie de Turaga Whenua et des Onu-Matoran. Avec ses mains puissantes et sa carrure impressionnante, le Toa de la Terre possède une force prodigieuse qui lui permet de porter des charges très lourdes. Grâce à ses yeux infrarouges, il est capable d'avancer sans peine dans la pénombre des grottes les plus profondes. Les Onu-Matoran possèdent également la vision de nuit d'Onua, ce qui leur permet de naviguer sereinement dans le dédale de tunnels d'Onu-Wahi.

Lewa dans la région de Le-Wahi



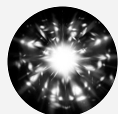
Planant au-dessus des cimes de Le-Wahi, Lewa surveille les forêts denses et les jungles du sud de l'île, où les Le-Matoran résident. Il est le Toa de l'Air. Aussi rapide pour prendre des décisions que pour sauter de branche en branche, Lewa fait confiance à son instinct pour protéger Le-Koro et ses habitants de l'emprise de Makuta. Lorsqu'ils se promènent dans les hauteurs vertigineuses des arbres de leur forêt, les Le-Matoran aperçoivent souvent la silhouette athlétique de leur Toa, sautant de liane en liane et planant sans peur au-dessus des sombres marécages.

Commandes spéciales :

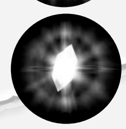
Accélérer/ralentir :	appuie sur les Flèches **HAUT/BAS**.
Planer :	fais un double saut et appuie sur **Entrée** quand tu es dans les airs. Pour arrêter de planer, appuie sur **Maj**. Lewa ne peut planer que pendant de courtes durées. Tu peux utiliser ce pouvoir après la téléportation vers la seconde partie de Le-Wahi.

Guide des objets

Lors de ton arrivée sur Mata Nui, tu trouveras quelques objets peu familiers, dispersés dans les six Wahi de l'île.



Sphère Amana Volo : lorsqu'un Rahi est libéré ou qu'un Bohrok est vaincu, leur énergie élémentaire obscure restante s'échappe parfois sous forme d'une boule de force régénératrice. Cette sphère recharge deux blocs de l'indicateur de résistance.



Pierres de lumière : extraites par les Matoran d'Onu-Wahi et dispersées dans toute l'île de Mata Nui, ces pierres permettent de déverrouiller des bonus dans le Kini Nui (voir la rubrique *Bonus*, p. 17).

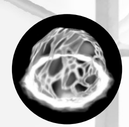


Kanohi d'énergie élémentaire : ces masques sacrés rechargent entièrement l'indicateur d'énergie et de résistance du Toa.

Sphères d'énergie élémentaire : on les trouve dans les mines de Po-Wahi ; elles te permettent de recharger ton énergie élémentaire.



Boîtes métalliques : tire sur ces boîtes avec de l'énergie élémentaire pour les ouvrir et découvrir leur contenu.



Cages obscures : les Matoran sont enfermés dans ces cages rose vif constituées d'énergie élémentaire obscure. Seul un Tir Nuva peut les tirer d'affaire.



Interrupteurs : dispersés dans les différentes Wahi, ces interrupteurs sont activés avec un nombre de tirs d'énergie élémentaire qui peut varier. Ils permettent d'enclencher des machines qui t'aideront dans ta mission.

MENU PAUSE

Appuie sur la **Barre d'espace** ou sur **Echap** à n'importe quel moment pour mettre le jeu en pause et accéder au menu Pause. Tu peux alors consulter le nombre de Pierres de lumière que tu as récupérées et le nombre de Matoran que tu as sauvés dans la Wahi en cours.

- Utilise les flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour sélectionner une option et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux également te servir de la souris : sélectionne une option et fais un clic-gauche pour valider.

Reprendre	Quitter le menu Pause et revenir au jeu.
Options	Régler les paramètres de jeu (voir la rubrique Options, p. 17).
Sauvegarder partie	Flèches **GAUCHE**/**DROITE** ou clic-gauche pour sélectionner une mission et sauvegarder ta partie sur le disque dur (voir la rubrique *Sauvegardes en cours de partie*, p. 18).
Quitter	Quitter la partie en cours et revenir au Kini Nui. Flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour sélectionner OUI et **Entrée** pour confirmer, ou fais un clic-gauche sur l'icône représentant une case à cocher.

OPTIONS

- Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner une option et appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour valider. Tu peux également utiliser la souris : sélectionne une option et fais un clic-gauche pour valider. Appuie sur **Echap** ou fais un clic-gauche sur la flèche pour annuler ou revenir au menu précédent.

Audio

Volume musique : utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour régler le volume. Appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour valider.

Volume effets spéciaux : utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour régler le volume et appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour valider.

Volume dialogues : utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour régler le volume et appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour valider.

Effets visuels

Résolution : utilise les flèches **HAUT/BAS** pour sélectionner la résolution de ton choix. Utilise ensuite les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour valider. Pour annuler, appuie sur **Echap** ou fais un clic-gauche sur la flèche.

Configuration manette : utilise les flèches **HAUT/BAS** pour choisir le Clavier par défaut ou un paramétrage Personnaliser et appuie sur **Entrée** ou **Ma**j pour valider.

- Pour personnaliser les commandes, utilise les flèches **HAUT/BAS** pour sélectionner une commande et appuie sur **Entrée** pour valider. Appuie ensuite sur la nouvelle touche ou le nouveau bouton que tu veux affecter à cette commande. Pour sauvegarder ces modifications, utilise les flèches **HAUT/BAS** pour sélectionner Sauvegarder options et appuie sur **Entrée** pour valider, ou fais un clic-gauche sur Sauvegarder options.

Options par défaut : appuie sur **Entrée** ou **Maj** pour annuler tous les changements et rétablir la configuration par défaut. Appuie à nouveau sur **Entrée** ou **Maj** pour confirmer.

BONUS

Le Kini Nui est un lieu de sagesse depuis fort longtemps. Sélectionne BONUS sur l'écran du Kini Nui pour découvrir les secrets gardés par ce temple. Certaines connaissances seront révélées progressivement au cours de ta mission, mais d'autres secrets devront être déverrouillés en récupérant un nombre suffisant de Pierres de lumière dans les Wahi.

Voir les vidéos : consulte les vidéos du jeu. Des nouvelles vidéos sont déverrouillées chaque fois que tu termines une Wahi.

Guide de Mata Nui : ce guide te fournit de nombreuses informations sur Mata Nui, ses régions et ses habitants. De nouvelles informations apparaissent à mesure que tu avances dans ta mission.

Contenu bonus : récupère le nombre de Pierres de lumière nécessaire dans chaque Wahi pour déverrouiller des bonus.

- Tu as la possibilité de rejouer une Wahi pour récupérer un plus grand nombre de Pierres de lumière et déverrouiller de nouveaux bonus.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Sauvegarder une partie

Sauvegardes en fin de niveau

A la fin de chaque Wahi, tu peux sélectionner un emplacement pour sauvegarder ta partie :

1. Lorsque tu termines une Wahi, tes compteurs s'affichent. Appuie sur **Entrée** pour continuer.
2. Un message te propose de sauvegarder ta partie. Utilise les flèches **HAUT**/**BAS** pour sélectionner un emplacement (Mission n°1, Mission n°2, Mission n°3) et appuie sur **Entrée** pour valider, ou fais un clic-gauche sur l'emplacement de ton choix.
3. Utilise les flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Entrée** pour valider.

- Si tu écrases une ancienne sauvegarde, un message te demande de confirmer. Utilise les flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Entrée** pour valider, ou fais un clic-gauche sur l'icône représentant une case à cocher.
- Pour continuer la partie sans sauvegarder, utilise les flèches **HAUT**/**BAS** pour sélectionner REPRENDRE SANS ENREGISTRER et appuie sur **Entrée** pour valider, ou fais un clic-gauche sur REPRENDRE SANS ENREGISTRER.

Sauvegardes en cours de partie

Tu peux également sauvegarder ta partie à n'importe quel moment en allant dans le menu Pause.

1. Appuie sur la **Barre d'espace** ou **Echap** pendant la partie pour ouvrir le menu Pause.
2. Utilise les flèches **GAUCHE**/**DROITE** ou déplace le curseur sur les pierres de la roue du menu pour sélectionner **Sauvegarder partie** et appuie sur **Entrée** ou fais un clic-gauche pour valider.
3. Utilise ensuite les flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour sélectionner un emplacement (Mission n°1, Mission n°2, Mission n°3) et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux également faire un clic-gauche sur une des pierres pour sélectionner un emplacement et sauvegarder.

- Si tu as choisi d'écraser une ancienne sauvegarde, un message te demandera de confirmer. Utilise les flèches **GAUCHE**/**DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Entrée** pour valider, ou fais un clic-gauche sur l'icône représentant une case à cocher.

Charger une partie

Si un fichier de sauvegarde automatique de *BIONICLE* se trouve sur ton disque dur au démarrage, ta dernière sauvegarde sera chargée automatiquement. Tu peux continuer cette partie en sélectionnant une des Wahi disponibles.

Tu peux également charger une sauvegarde à partir du disque dur en choisissant Charger une partie dans le Kini Nui. Cela te permet de charger la partie de ton choix.

1. Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner Mission n°1, Mission n°2 ou Mission n°3 et appuie sur **Entrée** pour valider, ou sélectionne les pierres de la roue du menu et fais un clic-gauche sur la mission de ton choix.
2. Utilise ensuite les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Maj** ou fais un clic-gauche sur l'icône représentant une case à cocher pour charger ta sauvegarde et te rendre dans le Kini Nui.

- Pour annuler, utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner NON et appuie sur **Entrée** ou **Echap**, ou fais un clic-gauche sur l'icône en forme de croix.

3. Une fois dans le Kini Nui, tu peux choisir de rejouer une Wahi que tu as terminée ou de jouer la Wahi suivante. Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner une Wahi et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux également utiliser la souris : fais un clic-gauche sur les flèches gauche et droite situées de chaque côté des Toa pour les faire défiler vers la gauche ou vers la droite. Fais ensuite un clic-gauche sur le Toa de ton choix pour sélectionner la Wahi dans laquelle tu vas jouer.

Continuer une partie

Lorsque tu auras sauvegardé ta partie, l'option Reprendre la partie remplacera l'option Nouvelle partie dans le Kini Nui. En sélectionnant Reprendre la partie, tu pourras reprendre la dernière mission que tu as sauvegardée. Pour reprendre une partie sauvegardée sur un autre emplacement de mission, sélectionne Charger la partie dans le Kini Nui et suis les instructions mentionnées dans la rubrique *Charger une partie*, ci-dessus.

1. Pour reprendre ta dernière sauvegarde, utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner Reprendre la partie et appuie sur **Entrée**. Tu peux également te servir de la souris : déplace le curseur sur l'icône Reprendre la partie et fais un clic-gauche pour valider.
2. Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux maintenant choisir dans quelle Wahi tu souhaites jouer.

   Remarque : pour commencer une nouvelle partie, utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner Reprendre la partie et appuie sur **Entrée**. Tu peux également utiliser la souris : déplace le curseur sur l'icône Reprendre la partie et fais un clic-gauche pour valider. Utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner NON et appuie sur **Entrée** pour valider. Lorsque le message Nouvelle partie apparaît, utilise les flèches **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner OUI et appuie sur **Entrée** pour valider et commencer une nouvelle partie.

L'EQUIPE DE BIONICLE

LEGO

Vice-président général de la branche Logiciels : Tom Stone

Directeur de la production : David Ratcliffe

Producteurs délégués : Gary Moore, Jonathan Smith

Producteur principal : Darren Potter

Producteur : Scott Mackintosh

Producteur associé : Nicolas Doucet

Directeur des opérations logiciel : Kevin Turner

Chef de projet : Geoff Smith

Directeur de la technologie : Ian Johnson

Analystes logiciel : Eddie Hayden, Mark Ward

Directeur de la marque : Sean Ratcliffe

Directeur marketing : Sara Marshall

Directeur des affaires commerciales : Clive Illenden

Responsable des affaires commerciales : Staci Kalama

Nous remercions : toute l'équipe de LEGO Interactive pour son soutien et sa participation.

Nous remercions particulièrement : Bob Thompson, Paul Bufton, Leah Weston, Gitte Knudson, Christoffer Rauendahl, Jeppe Fonnesbæk and Christian Faber

Argonaut London

Producteur : Darren Anderson

Producteur délégué : Kevin Mullard

Producteur : Ella Diffley

Responsable du travail en studio : Peter Jones

Assistant de production : David Nulty

Responsable programmation : Pete Heywood

Programmation : John Gay, Carl Graham

Responsable conception : Lynsey Bradshaw

Conception : Giles Tuck, Paul McGuiness, Paul Saunders, Herman Serrano, Will Carter

Responsable infographie : Steve Noake

Infographie : Osman Nazlivatan, Enrique Barahona, Tolu Shofule, David Gear, Jon Taylor, Bryan Verboon, Carl Ross, Darren Harden, Jason Cunningham, Simon Garrigan, Ollie Smith, Leon Brazil, Will Brayden

Responsable programmation IA : Aaron Fothergill

Programmation IA : Oscar Gillespie, Tom Garrard, Alan Yuen, Aubrey Murray

Responsable audio : Justin Scharvona

Musique : Karin Griffin, Bob and Barn

Effets sonores : Olly Nicholson, Chris Sweetman

Contrôle qualité principal : Stuart Williams

Responsable contrôle qualité : Simon Belton

Contrôle qualité : William Wan, Adam Phillips, Carlo Bush, Germaine Mendes, David Lane, Dominic Andoh

Argonaut Sheffield

Directeur technique : Glyn Williams

Responsable du travail en studio : Michael Powell

Producteur : Kim Blake

Producteur associé : Vicky Trivett

Responsable programmation : Derek Johnson

Programmation : Jonathon Ashcroft, Tim Page, Chris Swinhoe, Mark Swinhoe, Gavin Wood, Craig Wright

Responsable infographie/animation : Richard Bentley

Concept/Infographie 3D : Rich Aidley

Animation : Paul Clayton

Infographie des niveaux : Ross Mansfield, Robert McLachlan

Infographie 3D : Chris Rawlinson, Paddy Ward

Infographie des niveaux : Paul Sinton, Mark Wainwright

Responsable conception : James Parker

Conception : Martyn Bramall, Tony Gowland, James Moore, Stephen Robertson, Tom Waters

Contrôle qualité : Rich Arrowsmith, Carrie Hobson, Nick Herring, Rob Taylor

Coyote Developments Ltd.

Chef de projet : Andy Squirrell

Directeur technique : David Shea

Directeur général : Matthew Nagy

Programmation : Harvey Gilpin, Leo Skirenko, Justin Saunders, Paul Sinnett, Andy Spanswick, Gwaredd Mountain

Infographie : Jim Vale

Contrôle qualité : James Wright

Cinématiques

Cinématiques créées par : HITSQUAD

Directeur artistique : Steve Woods

Directeur technique : Carlos Poon

Animation : Peter Panton, Adam Coglan, Chris Breeze

Animation/habillage des personnages : Andy Everett

Effets spéciaux : Chris Thomas

Effets spéciaux/composition : Gordon Chapman

Modélisation des personnages : Chris Baker

Modélisation du décor : Ed Taylor

Caméras/éclairage : John Hasted

Animation des effets : Damian Johnston

Electronic Arts

Producteur : Ted Fitzgerald

Assistant de production : Oliver Byrne

Directeur du développement : Tim Heaton

Contrôle qualité : Responsable – John Welsh; **Chef de projet –** Paul Waters; **Directeur de projet –** Stuart Williams; **Chefs d'équipe –** Giro Maioriello, Toby Bushnell; **Equipe contrôle qualité –** Graham Knowles, Jonathan Bottomley, James Wallis, Edward Wallis, Matt Longley, Richard Goffe, Chris Collins, Thomas Stoffer, Gene Paul Gammage, Alex Cooper, Stuart Parsons, Gary Kent, Daniel Smith, Graham Parkings, Blake Robinson, Alex Mole

Conformité technique : Responsable – Joseph Grant; **Supervision technique –** Marcus Purvis; **Audit conditions techniques –** Martyn Sibley; **Techniciens contrôle qualité –** Richard Hylands, Darren Wall

Masterisation : Responsable masterisation Europe – Matt Price; **Coordinateur masterisation –** Donna Hicks; **Techniciens masterisation –** Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Wayne Boyce

Studio de masterisation EARS : Michael Yasko, Kima Hayuk, Michael Deir, Chris Espiritu, Roger Metcalf

Contrôle qualité test : Directeur de test intégration – Patrick Klaus; **Chef d'équipe test intégration –** James Fry; **Equipe test intégration –** Nick Pedersen, Jose De La Cuadra

Responsable de la localisation du logiciel : Isabelle Martin

Chefs de projet localisation : Elena Carballido, Steffen Thejll-Moller

Coordination localisation US, Redwood Shores : Jonathan Silverman, Gabriel Darone

Test US, Redwood Shores : Gabriel Darone, Pierre Fuger

CQC Europe : Responsable des opérations – Linda Walker; **Responsable test –** Jean-Yves Duret; **Supervision CQC –** David Fielding, Ben Jackson; **Responsables projet –** Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies; Senior Testers – James Bolton, Alan Drew, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, Ian Smithers; **Responsable plateforme –** James Featherstone; **Spécialistes plateforme –** Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

CQC US : Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny

Responsables studio : Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Département production : Directeur de production – Jenny Whittle; **Responsable comptabilité –** Silvia Byrne; **Planning de production –** James Truter; **Coordination traduction et mise en page de la documentation –** Jyrki Pohjola

Département création Europe : Conception emballage – Candice Westman; **Coordination matériel :** Mark Grainger; **Documentation –** Sorcha Fenlon

Département création US – Spécialiste de projet : Scott Gillette

Directeur marketing Europe : Bradley Crooks

Responsable marketing Europe : Susann Oelschlegel

Assistant marketing Europe : Christian Sponziello

Directeur marketing US : Steve Perkins

Chef de produit US : Anthony Caiazzo

Relations publiques US : Tim McDowd, Kirsten Merit

Nous remercions particulièrement : Anne Kain, Frank Sagnier, Tom Frisina, John Riccitiello, Bernadette Abbott, Mike Ress, Jason Berisford, Catherine Harris, Martin Hammond, Celeste Murillo, Kathy Frazier, Evelyn Walker

LOCALISATION FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean

Responsable traduction : Nathalie Duret

Coordination de la traduction : David Courtin, Adeline Guichard

Traduction : Carole Blondin

Responsable test : Franck Badin

Coordination des tests : Julien Carron

Testeur : Jérôme Peter

Mise en page documentation : David Gély, Christine Delholme

Studio d'enregistrement : La Marque Rose (Paris)

Voix françaises : Denis Boileau, Pierre Dourlens, Hubert Drac, Yves Lebeau, Manon Rony, Julien Sibre

DES PROBLEMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider. Voici des méthodes de base à connaître pour s'assurer que les derniers jeux en date peuvent fonctionner sur votre ordinateur. Les méthodes énumérées ci-dessous résolvent la plupart des problèmes lorsque vous utilisez des jeux récents compatibles avec DirectX.

Votre jeu connaît-il des pannes générales ou des blocages ?

Lorsque vous utilisez des jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur utilise le pilote de carte graphique le plus récent. Installer le pilote le plus récent pour votre carte graphique peut aider à résoudre les problèmes de pannes et de blocages durant les parties.

Tout d'abord, essayez de télécharger le pilote le plus récent depuis le site Internet du fabricant de votre carte graphique. Voici une liste des sites Internet des constructeurs de cartes graphiques :

Asus :	**http://france.asus.com/**
ATI :	**http://www.ati.com/fr/index.html**
Creative Labs :	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot :	**http://www.guillemot.com/indexfr.html**
Hercules :	**http://www.hercules.fr/**

Si les problèmes persistent, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le fabricant de votre puce graphique. Cette dernière est la puce de traitement vidéo située dans votre carte graphique. Radeon (ATI) and GeForce (nVidia) sont par exemple des composants de carte graphique. Voici une liste de sites Internet des principaux constructeurs de composants de cartes graphiques :

nVidia :	**http://www.nvidia.fr/**
ATI :	**http://www.ati.com/fr/index.html**
Power VR :	**http://www.powervr.com (site en anglais)**
Matrox :	**http://www.matrox.com/home_fra.htm**
S3 :	**http://www.s3graphics.com (site en anglais)**
Intel :	**http://www.intel.com/francais/**
SIS :	**http://www.sis.com (site en anglais)**

Vous rencontrez des problèmes de son ?

Si vous êtes confronté à des coupures de son, essayez de télécharger puis d'installer le pilote le plus récent pour votre carte son. Voici une liste de sites Internet de constructeurs de cartes son :

Creative Labs :	**http://fr.europe.creative.com/**
C-Media :	**http://www.cmedia.com.tw (site en anglais)**
Diamond :	**http://www.diamondmm.com (site en anglais)**
ESS :	**http://www.esstech.com (site en anglais)**
Videologic :	**http://www.videologic.com (site en anglais)**
Yamaha :	**http://www.yamaha-europe.com/yamaha_europe/france/**

AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.



GARANTIE

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service consommateurs
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.
Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention :
les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale)

du lundi au jeudi de 09h00 à 18h00 et le vendredi de 09h00 à 17h00

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter *Ce mois-ci chez EA !* L'inscription est rapide et vous permettra de connaître toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux.

Rendez-vous donc sur le site :

www.france.ea.com (rubrique *Newsletter*)

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts et consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, **www.france.ea.com**, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

08 92 68 55 15

(0,34 €/minute)


BION

AVEZ-VOUS TOUT CE QU'IL FAUT ?



Pour des sensations de jeu intenses, offrez à votre ordinateur la puissance du processeur Intel® Pentium® 4 avec la technologie HT (Hyper-Threading).

Le processeur Intel® Pentium® 4 avec la technologie HT permet aux joueurs de bénéficier de performances optimales lors de l'utilisation de programmes ou de jeux actuels, comme *BIONICLE*.

La technologie HT, ou technologie Hyper-Threading, est un avancement révolutionnaire qui permet à Windows® XP (ou d'autres systèmes d'exploitation) de "voir" deux processeurs au lieu d'un. En outre, elle améliore les performances et la réactivité du PC dans les environnements multitâches actuels, notamment lorsque vous jouez.

La technologie Hyper-Threading procure à vos jeux un réalisme époustouflant grâce à une fréquence de rafraîchissement des images accrue, un meilleur rendu des détails et des résolutions plus élevées.

Découvrez la puissance du processeur Intel® Pentium® 4 avec la technologie HT.

Pour savoir comment le processeur Intel Pentium 4 avec la technologie HT peut améliorer vos sensations de jeu sur votre ordinateur, consultez le site Internet suivant :

intel.com/home/maximize/experience/gaming

Privilégiez les ordinateurs affichant le logo du processeur Intel® Pentium® 4 avec la technologie HT qui garantit la présence de la technologie Hyper-Threading. Les performances peuvent varier en fonction de votre matériel et des logiciels que vous utilisez. Pour plus d'informations, consultez le site Internet suivant :

www.intel.com/info/hyperthreading.